

PENGEMBANGAN MEDIA *ILUSI CARD* UNTUK PEMBELAJARAN MENULIS CERITA FANTASI BAGI SISWA KELAS VII SMP

Siti Haryani Chasana

Afiliasi (Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, FBS, Unesa) dan 33syakieb@gmail.com

Abstrak

Pada kurikulum 2013, cerita fantasi menjadi kompetensi dasar pengetahuan dan keterampilan di tingkat SMP/MTs kelas VII. Kompetensi dasar mengenai cerita fantasi mampu memacu dan mengembangkan daya imajinasi anak. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *ilusi card* dalam pembelajaran menulis cerita fantasi bagi siswa kelas VII SMP. Media *ilusi card* yang dikembangkan berdasarkan pada pengembangan media dan kualitas media yang memperhatikan tiga aspek, yakni kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan. Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian dan pengembangan (*research and development*) bermodel Sadiman dkk. Data pengembangan media *ilusi card* berupa deskripsi proses pengembangan media. Subjek uji coba dalam penelitian dan pengembangan ini adalah siswa SMPN 29 Surabaya. Uji coba dilakukan melalui dua tahap, yakni uji coba terbatas untuk sepuluh siswa kelas VII B dan uji coba luas untuk 32 siswa kelas VII A. Teknik pengumpulan data dengan teknik angket, validasi, observasi, dan tes, dianalisis menggunakan metode deskripsi kuantitatif. Hasil penelitian pengembangan media *ilusi card* dilakukan dengan melalui beberapa tahap, di antaranya analisis kebutuhan dan karakteristik siswa, perumusan tujuan, perumusan butir-butir materi, perumusan alat pengukur keberhasilan, penulisan rancangan media, pemvalidasian dan perevisian, pengujicobaan, dan pemproduksi media. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kualitas media *ilusi card* untuk pembelajaran menulis cerita fantasi bagi kelas VII SMP layak digunakan dengan predikat “sangat baik” dengan persentase 91,2%. Pada aspek kevalidan, media *ilusi card* divalidasi berdasarkan kesesuaian isi/materi dan penyajian mendapatkan hasil persentase 87,7% dengan predikat “sangat baik”. Pada aspek keefektifan, media *ilusi card* dinilai berdasarkan hasil observasi aktivitas guru dan siswa dan hasil tes belajar siswa menunjukkan hasil persentase 87,6% dengan predikat “sangat baik”. Pada aspek kepraktisan, media *ilusi card* dinilai berdasarkan penyebaran angket repons siswa menunjukkan persentase 98,2% dengan predikat “sangat baik”.

Kata Kunci: Pengembangan, Ilusi Card, Menulis Cerita Fantasi.

Abstract

In the 2013 curriculum, fantasy stories became the basis of knowledge and skills competency in SMP / MTs class VII. Basic competence about fantasy story is able to stimulate and develop child's imagination. This research aims to develop ilusi card media for fantasy story writing lessons for student class VII SMP. Ilusi card media are developed based on media development and media quality that pay attention to three aspects, namely the validity, effectiveness, and practicality. This study uses research and development design modeled Sadiman et al. Data ilusi card of media development in the form of a description of media development process. Subjects trials in research and development are students of SMPN 29 Surabaya. The trials were conducted through two stages: a limited trial for ten students of class VII B and extensive trial for 32 students of VII B. Data collection techniques using questionnaires, validation, observation, and tests were analyzed using quantitative description method. The results of developing the ilusi card media is done through several stages, including the analysis of the needs and characteristics of the students, the formulation of objectives, the formulation of material points, the formulation of measuring tools of success, writing media design, validation and revision, trial, and production ready script. The results showed that the quality of ilusi card media for fantasy story riting lessons for student class VII SMP worthy to be used with a “very good” predicate with a percentage of 91.2%. In the aspect of validity, the ilusi card media is validated based on the content / material conformity and the presentation gets the result of 87.7% percentage with the predicate “very good”. In the effectiveness aspect, the ilusi cad media was assessed based on the observation result of teacher and student activity and the result of student learning test showed the result of percentage 87,6% with the predicate “very good”. In the aspect of practicality, the ilusi card media judged based on the questionnaire of repons students showed 98.2% percentage with the predicate “very good”.

Keywords: Research and Development, Ilusi Card, Writing Fantasy Stories.

PENDAHULUAN

Pada kurikulum 2013, cerita fantasi menjadi kompetensi dasar pengetahuan dan keterampilan di tingkat SMP/MTs kelas VII. Secara rinci cerita fantasi termasuk pada butir 3.3 mengidentifikasi unsur-unsur teks narasi (cerita fantasi) yang dibaca dan didengar; 3.4 menelaah struktur dan kebahasaan teks narasi (cerita fantasi) yang dibaca dan didengar; 4.3 menceritakan kembali isi teks narasi (cerita fantasi) yang dibaca dan didengar; dan 4.4 menyajikan gagasan kreatif dalam bentuk cerita fantasi dalam bentuk lisan dan tulis dengan memperhatikan struktur dan penggunaan bahasa. Kompetensi dasar mengenai cerita fantasi tersebut mampu memacu dan mengembangkan daya imajinasi anak. Hal ini berdampak baik pada proses tumbuh—kembang anak dalam berkomunikasi, bersosialisasi, berpikir cerdas dan kreatif dalam memecahkan masalah, serta memertajam hasil analisisnya mengenai suatu peristiwa yang terjadi. Segala bentuk daya cipta dan hasil kreasi anak biasanya berasal dari kekuatan imajinasi mereka.

SMP Negeri 29 Surabaya adalah sebuah lembaga pendidikan formal sekolah menengah pertama di Surabaya yang menerima siswa inklusi atau Anak Berkebutuhan Khusus (ABK). Sekolah yang memiliki akronim Spenzholic (SMPN Songolikur) ini berlokasi di Jalan Prof. Dr. Moestopo 4 Surabaya, Jawa Timur. Sekolah ini aktif pada hari Senin—Jumat dengan kesehariannya berakhir pada pukul 14.00 WIB. Sekolah pegiat budaya literasi ini memiliki kebiasaan membaca dan meringkas buku setiap Selasa pukul 07.00—07.30 WIB. Menurut Depdiknas (dalam Yulianto, 2014:284), sekolah inklusi dibuat untuk melayani anak-anak berkelainan agar mendapatkan pengalaman yang sama dengan teman-teman sebayanya di kelas reguler. Hal ini menjadi terobosan baik dalam pengelolaan pendidikan di Indonesia karena ABK yang selama ini hanya diajar di kelas khusus dapat berkumpul bersama anak-anak normal lainnya.

Banyak faktor yang memengaruhi pembelajaran di dalam kelas, baik faktor intern maupun faktor ekstern. Pada faktor intern siswa, keluaran produk yang dihasilkan murni berdasarkan kemampuan siswa atau perkembangan otaknya pribadi. Faktor ekstern siswa terdapat pada adanya stimulus atau rangsangan yang ada di sekitar mereka. Pada faktor ekstern inilah peran guru dibutuhkan dalam meningkatkan kegiatan pembelajaran di dalam kelas. Pembelajaran inovatif (Suyatno, 2009:6) adalah pembelajaran yang dikemas oleh guru atas dorongan gagasan atau teknik baru untuk kemajuan hasil

belajar siswa. Pembelajaran ini perlu diformulasikan di dalam kelas untuk memudahkan siswa dalam memahami materi. Salah satu pembelajaran inovatif yang dapat dikemas guru dengan menarik menggunakan pengembangan media. Media adalah alat yang dapat memudahkan pemahaman siswa, baik pada aspek kognitif, psikomotorik, maupun afektif, sehingga antarsiswa mendapatkan pengalaman yang sama.

Menurut Arsyad (2013, 109—123), media visual yang merujuk pada gambar terbagi menjadi tiga jenis, yakni gambar jadi, gambar garis, dan fotografi. Pada gambar jadi, sumber gambar diperoleh dari majalah, *booklet*, brosur, iklan, dan lainnya. Gambar-gambar tersebut dikumpulkan sampai menjadi kliping gambar. Gambar garis atau sketsa dapat diwujudkan dengan media *flashcard*, yakni kartu kecil berukuran 7 cm x 10 cm yang berisi gambar, teks, atau simbol tertentu). Fotografi adalah seni gambar yang berasal dari cahaya pada film. Seni fotografi adalah foto atau potret yang bersifat artistik, yakni memperhatikan komposisi, pewarnaan, pencahayaan, pengambilan dan pemrosesan foto. Media visual ini akan menjadi petunjuk, motivasi, rangsangan, atau stimulus untuk mendapatkan respons yang diinginkan.

Ilusi card adalah media pembelajaran berbasis visual yang berupa kartu dengan menggunakan gabungan gambar, yakni gambar jadi, gambar garis, dan fotografi. Media tersebut berbentuk persegi panjang dengan ukuran 7 cm x 10 cm. Kartu tersebut memanfaatkan foto-foto ilusi perspektif yang menimbulkan kesalahan tafsir. Media ini baik jika diaplikasikan pada materi pembelajaran teks narasi, khususnya cerita fantasi, sebab mampu merangsang dan mengembangkan daya imajinasi siswa. *Ilusi card* yang dijadikan sebagai media permainan ini bersifat fleksibel, sederhana, dan mudah dibawa ke mana-mana. Guru dapat mengaplikasikannya di kelas yang sedang mempelajari teks narasi, khususnya cerita fantasi. Media ini sengaja dirancang untuk merangsang dan mengembangkan daya imajinasi anak sehingga penelitian ini diberi judul “Pengembangan Media *Ilusi Card* untuk Pembelajaran Menulis Cerita Fantasi bagi Siswa kelas VII SMP.”

Media *ilusi card* tersebut akan dikembangkan dengan konsep Surabaya sebagai kota terbesar di Indonesia setelah Jakarta dan sebagai kota sasaran dalam penelitian. Siswa di SMPN 29 Surabaya diharapkan mampu mengenal dan menghayati kekayaan yang dimiliki oleh kota tempat tinggalnya. Misalnya, Tugu Pahlawan, Kebun Binatang Surabaya, Kebun Bibit Wonorejo, dan ikon-ikon berharga lainnya di Surabaya. Selain *ilusi card*, kartu-kartu lain, seperti *character card*

dan *asset card*, diadakan untuk mendukung permainan kartu dalam pembelajaran menulis cerita fantasi. Hal ini disebabkan oleh unsur-unsur cerita fantasi yang identik dengan karakter atau tokoh unik yang memiliki banyak elemen kekuatan dan latar cerita yang berbeda-beda.

Permainan kartu ini akan dikembangkan dengan nama “Funtasy Culo-Boyo”. Permainan ini berkonsep pada misi pengenalan dan penyelamatan aset di Surabaya dengan menggunakan karakter Culo-Boyo animasi *webseries* milik Cak Ikin. Diharapkan siswa mampu berfantasi dan bercerita dengan mudah melalui konsep permainan tersebut. Konsep media yang menggunakan gambar ilusi perspektif fotografi akan memudahkan siswa untuk berpikir dan berimajinasi mengenai jalannya cerita yang akan ditulis. Formula media ini berawal dari realita di sekitar lingkungan mereka dengan sedikit permainan ilusi yang menyenangkan dalam pikiran mereka.

Rumusan tujuan penelitian ini adalah (1) mendeskripsikan pengembangan media *ilusi card* untuk pembelajaran menulis cerita fantasi bagi siswa kelas VII SMP dan (2) mendeskripsikan kualitas media *ilusi card* untuk pembelajaran menulis cerita fantasi bagi siswa kelas VII SMP, di antaranya (a) mendeskripsikan kevalidan media *ilusi card* untuk pembelajaran menulis cerita fantasi bagi siswa kelas VII SMP (b) mendeskripsikan keefektifan media *ilusi card* untuk pembelajaran menulis cerita fantasi bagi siswa kelas VII SMP (c) mendeskripsikan kepraktisan media *ilusi card* untuk pembelajaran menulis cerita fantasi bagi siswa kelas VII SMP.

Manfaat penelitian ini terdiri atas dua manfaat, yakni manfaat teoretis dan manfaat praktis. Manfaat teoretis penelitian ini adalah alternatif pemanfaatan media untuk pembelajaran bahasa Indonesia dengan teks cerita fantasi yang menarik dan inovatif dengan media *Ilusi Card*. Manfaat praktis penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan sumber belajar dan sumber kreativitas dan inspirasi untuk pembelajaran bahasa Indonesia, dapat digunakan sebagai media untuk memudahkan dan mempercepat proses pembelajaran dan meningkatkan mutu pembelajaran bahasa Indonesia, serta dapat digunakan sebagai acuan penelitian yang sejenis.

METODE

Penelitian ini termasuk rancangan penelitian dan pengembangan yang menghasilkan produk berupa media pembelajaran, yakni *ilusi card*. Penelitian ini berorientasi pada pengembangan dan pemvalidasian produk. Metode yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (*research and development*).

Penelitian ini menggunakan model Sadiman dkk. (2014:100) yang langkah-langkahnya telah diadaptasi, di

antaranya (1) menganalisis kebutuhan dan karakteristik siswa, (2) merumuskan tujuan instruksional, (3) merumuskan butir-butir materi, (4) menyusun alat ukur keberhasilan, (5) membuat rancangan media, (6) validasi dan revisi, dan (7) mengadakan uji coba dan revisi.

Subjek penelitian dan pengembangan ini adalah siswa SMPN 29 Surabaya adalah kelas VII A dan VII B. Penggunaan media *ilusi card* diterapkan dengan dua kali tahap uji coba, yakni pada uji coba pengembangan I (terbatas) dilakukan pada sepuluh siswa kelas VII B SMP Negeri 29 Surabaya, sedangkan pada uji coba pengembangan II (luas) melibatkan siswa kelas VII A SMP Negeri 29 Surabaya sebanyak 32 siswa.

Data dalam penelitian dan pengembangan media *ilusi card* proses pengembangan dan kualitas media. Pada proses pengembangan *ilusi card*, data penelitian diperoleh melalui hasil deskripsi masing-masing tahap pengembangan. Pada kualitas media *ilusi card*, data penelitian ini berfokus pada tiga aspek, yakni aspek kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan media *ilusi card*. Data kevalidan media *ilusi card* didapat dari deskripsi hasil validasi oleh para ahli, data keefektifan didapat dari hasil observasi aktivitas guru dan siswa dan deskripsi hasil belajar siswa, dan data kepraktisan diperoleh dari angket respons siswa mengenai media *ilusi card*.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian dan pengembangan ini terdiri atas lima teknik, yakni teknik angket identifikasi kebutuhan siswa, teknik validasi, teknik observasi, dan teknik tes, dan teknik angket respons siswa. Teknik angket ini digunakan untuk mengidentifikasi kebutuhan siswa yang berkaitan dengan media visual berupa kartu. Siswa diminta untuk menjawab beberapa pertanyaan yang mengarah pada kebutuhan media dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi teks narasi cerita fantasi.

Teknik validasi digunakan untuk memperoleh data kevalidan media *ilusi card*, baik pada pengembangan isi maupun penyajian media. Teknik validasi ini melibatkan oleh dua dosen ahli pada bidangnya, yakni dosen Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia dan dosen Desain Komunikasi Visual Universitas Negeri Surabaya.

Teknik observasi berfungsi sebagai alat untuk mengidentifikasi kebutuhan dan karakteristik siswa dan mengamati segala aktivitas guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Penelitian ini melibatkan pengamat, yakni seorang guru bahasa Indonesia kelas VII A dan VII B SMP Negeri 29 Surabaya. Teknik observasi ini digunakan untuk mengukur keefektifan penggunaan media *ilusi card* dalam pembelajaran di kelas. Dalam penerapan media *ilusi card*, peran guru menjadi pengamat untuk memberikan penilaian terhadap aktivitas yang dilakukan guru (peneliti) dan siswa selama kegiatan belajar mengajar berlangsung.

Teknik tes adalah teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data tentang keefektifan media *ilusi card* dalam pembelajaran menulis cerita fantasi. Beberapa soal dibuat untuk mengukur kemampuan siswa dan hasil belajar siswa. Tes yang diberikan berupa Lembar Kerja Siswa (LKS) yang diberikan pada siswa saat pembelajaran berlangsung sebagai nilai proses.

Teknik angket adalah teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data tentang kepraktisan dan keefektifan media *ilusi card* dalam pembelajaran menulis cerita fantasi. Peneliti membuat lembar angket yang berisi beberapa pertanyaan yang berhubungan dengan respons siswa terhadap media *ilusi card*.

Instrumen atau alat pengambilan data dalam penelitian ini terdiri atas lembar angket identifikasi kebutuhan siswa, lembar validasi, lembar observasi aktivitas guru dan siswa, lembar tes belajar siswa, dan lembar angket respons siswa.

Data yang dianalisis dalam penelitian yaitu data kuantitatif. Data dianalisis dengan menggunakan rumus yang sesuai dengan aspek yang diukur. Teknik analisis data untuk pengembangan media *ilusi card* terdiri atas analisis hasil angket identifikasi kebutuhan siswa, hasil validasi, hasil observasi, hasil tes belajar siswa, dan hasil angket respons siswa.

Analisis data pada tahap identifikasi kebutuhan, validasi, observasi, dan angket respons siswa digunakan teknik analisis deskriptif persentase. Pada analisis tahap tes digunakan teknik analisis *mean* kelas. Ada pun kriteria produk pengembangan *ilusi card* dapat dilihat berikut ini.

Tabel 1. Kriteria produk pengembangan teknik analisis deskriptif persentase

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi
81%--100%	Sangat butuh/valid/baik
61%--80%	Butuh/valid/baik
41%--60%	Cukup butuh/valid/baik
21%--40%	Kurang butuh/valid/baik
0%--20%	Tidak butuh/valid/baik

(Riduwan, 2013:41)

Berdasarkan kriteria di atas, media *ilusi card* dapat dikatakan berhasil dan dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran menulis cerita fantasi apabila memenuhi persentase rata-rata $\geq 61\%$.

Tabel 2. Kriteria produk pengembangan teknik analisis *mean* kelas

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi
81—100	Sangat baik
61—80	Baik
41—60	Sedang
21—40	Cukup
0—20	Kurang

(Riduwan, 2013:41)

Berdasarkan kriteria di atas, media *ilusi card* dapat dikatakan berhasil dan dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran menulis cerita fantasi apabila memenuhi persentase rata-rata kelas $\geq 61\%$.

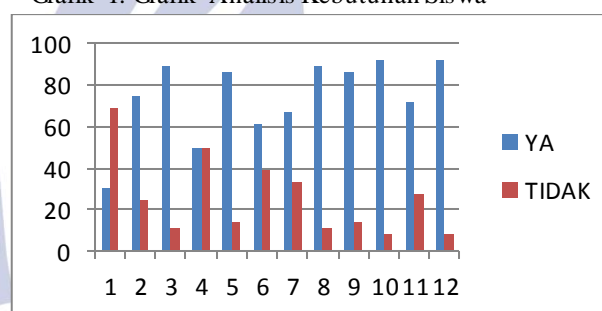
HASIL DAN PEMBAHASAN

1) Pengembangan *Ilusi Card*

Pengembangan media *ilusi card* ini dilakukan dengan melalui beberapa tahap, di antaranya analisis kebutuhan dan karakteristik siswa, perumusan tujuan, perumusan butir-butir materi, perumusan alat pengukur keberhasilan, penulisan rancangan media, validasi dan revisi, uji coba, dan naskah siap produksi.

Tahap pertama yang dilakukan dalam penelitian ini adalah menganalisis angket kebutuhan dan karakteristik siswa di SMPN 29 Surabaya yang disebarkan di kelas VII A pada 16 Maret 2018, angket-angket tersebut dianalisis untuk mendapatkan hasil deskripsi kebutuhan dan karakteristik siswa.

Grafik 1. Grafik Analisis Kebutuhan Siswa



Grafik kebutuhan dan karakteristik siswa tersebut menunjukkan bahwa angka persentase tertinggi pada jawaban “ya” mencapai 91,7% dengan rincian 33 siswa dan jawaban “tidak” mencapai 8,3% dengan rincian tiga siswa. Angka tersebut ada pada dua butir pertanyaan yakni mengenai kepraktisan bentuk fisik media *ilusi card* dan kesesuaian media *ilusi card* untuk pembelajaran menulis cerita fantasi. Pada persentase tertinggi jawaban “tidak” terdapat pada butir pertama, mengenai guru Bahasa Indonesia, yakni mencapai 69,4%. Sebanyak 25 siswa menyatakan bahwa guru Bahasa Indonesia tidak menggunakan media saat pembelajaran, sedangkan sebanyak sepuluh siswa menyatakan sebaliknya.

Berdasarkan analisis tersebut, kebutuhan siswa menunjukkan hasil rata-rata persentase jawaban “ya” mencapai 74,1% sedangkan jawaban “tidak” mencapai 25,9%. Jawaban “ya” siswa mengarah pada kebutuhan siswa terhadap media *ilusi card* sehingga media *ilusi card* memasuki kualifikasi deskripsi “butuh” bagi siswa SMPN 29 Surabaya dalam pembelajaran menulis cerita fantasi.

Tahapan selanjutnya adalah perumusan tujuan dengan mengacu pada kompetensi inti 4 dan kompetensi dasar 4.4 menyajikan gagasan kreatif dalam bentuk cerita

fantasi dalam bentuk lisan dan tulis dengan memerhatikan struktur dan kaidah kebahasaan. Indikator pembelajaran 4.4.1 merencanakan penulisan cerita fantasi dan 4.4.2 menulis cerita fantasi sesuai dengan kreasi dengan memerhatikan kelengkapan struktur dan kaidah kebahasaan. Tujuan pembelajaran adalah (1) setelah memainkan media *ilusi card*, siswa mampu mencetuskan ide dan menyusun kerangka karangan cerita fantasi secara sistematis dan (2) setelah menyusun kerangka karangan cerita fantasi, siswa mampu mengembangkan cerita fantasi secara utuh sesuai dengan struktur dan kaidah kebahasaan cerita fantasi.

Tahapan berikutnya adalah merumuskan butir-butir materi mengenai cerita fantasi, di antaranya pengertian, struktur, kaidah kebahasaan, dan contoh cerita fantasi.

Tahapan selanjutnya adalah merumuskan alat pengukur keberhasilan yang berfokus pada penulisan cerita fantasi berdasarkan struktur dan kaidah kebahasaan cerita fantasi, baik melalui lisan maupun tulisan. Alat pengukur keberhasilan ini berupa lembar kerja menulis cerita fantasi yang diujikan kepada siswa untuk mengukur kemampuan menulis cerita fantasi. Penilaian tersebut meliputi (1) mampu mencetuskan ide dan menyusun kerangka karangan cerita fantasi secara sistematis dan (2) mampu mengembangkan cerita fantasi secara utuh sesuai dengan struktur dan kaidah kebahasaan cerita fantasi.

Tahapan berikutnya adalah menulis rancangan media *ilusi card* yang disusun berdasarkan kebutuhan dan karakteristik siswa. Penulisan ini meliputi tahap praproduksi, produksi, dan pascaproduksi. Tahap praproduksi meliputi tiga langkah, yakni penyusunan konsep media, pelibatan mitra kerja, dan penyiapan alat dan bahan media. Konsep media *ilusi card* dikemas layaknya kartu berukuran 7 cm x 10 cm dengan menggunakan gambar-gambar fotografi ilusi perseptif (yang dapat menimbulkan kesalahan tafsir). *Ilusi card* dikembangkan dengan konsep Surabaya sebagai kota terbesar kedua di Indonesia diharapkan mampu mengenal dan menghayati kekayaan yang dimiliki oleh kota tempat tinggalnya. Selain *ilusi card*, kartu-kartu lain, seperti *character card* dan *asset card*, diadakan untuk mendukung permainan kartu dalam pembelajaran menulis cerita fantasi. *Character card* yang diaplikasikan dalam permainan ini bekerja sama dengan pemilik *copyright* Culo-Boyo animasi webseries, Cak Ikin. *Asset card* yang ditunjukkan adalah gambar aset atau kekayaan yang dimiliki oleh kota Surabaya. Permainan ini dikembangkan dengan nama “*Funtasy Culo-Boyo*”. Motonya “*Fun Story to Save Our Asset*”. Permainan ini berkonsep pada misi pengenalan dan penyelamatan aset di Surabaya dengan menggunakan karakter Culo-Boyo animasi webseries milik Cak Ikin.

Pelibatan mitra kerja melibatkan Cak Ikin, pemilik *copyright* Culo-Boyo Animasi Webseries; Renzy Ayu Rohmatillah, mahasiswa Seni Rupa Unesa; dan Ira Wijayanti, mahasiswa Desain Komunikasi Visual Unesa. Pada penyiapan alat dan bahan diperlukan gunting, *cutter*, penggaris, lem, dan cetakan kartu yang sudah didesain sebelumnya.

Tahap produksi meliputi pemroduksian kartu (*ilusi card*, *character card*, dan *asset card*), buku panduan permainan, kemasan, dan lembar tes siswa. Berikut ini adalah gambar tahap pemroduksian.

Tabel 3. Kumpulan Gambar Produksi Media *Ilusi Card*

Gambar 1. Desain <i>Ilusi Card</i>	
Gambar 2. Desain <i>Character Card</i>	
Gambar 3. Desain <i>Asset Card</i>	
Gambar 4. Desain Buku Panduan Permainan	
Gambar 5. Desain Kemasan	
Gambar 6. Desain Lembar Tes Siswa	

Setelah melakukan tahap produksi, tahap selanjutnya adalah tahap pascaproduksi. Tahap ini merupakan tahap pencetakan dan penggabungan semua tahap produksi. Media yang sudah siap akan diberikan kepada validator ahli untuk divalidasi.

Pemvalidasian media *ilusi card* dilakukan oleh tiga validator ahli, yakni (1) Dr. Diding Wahyudin R., M. Hum., dosen Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia, (2) Drs. Wayan Setiadarma, M.Pd., dosen Desain Komunikasi Visual, dan (3) Titin Lilik Dwi Fitrianti, guru Bahasa Indonesia. Validator tersebut menilai pada komponen isi/materi dan penyajian media *ilusi card* pada lembar validasi yang telah disediakan. Berikut ini tabel tanggapan dan saran validator.

Tabel 4. Tanggapan dan Saran Validator

Nmr	Validator	Tanggapan dan Saran
1.	Dr. Diding Wahyudin R., M.Hum.	Kartu hanyalah sarana pembantu pembelajaran. Jangan terpaksa pada kehebatan kartu belajar.
2.	Drs. Wayan Setiadarma, M.Pd.	Background warna harus kontinyu untuk memudahkan pemahaman Font (size) harus konsisten
3.	Titik Lilik Dwi Yuliani, S.Pd.	Tidak ada

Tahapan selanjutnya adalah uji coba penelitian ini terdapat dua tahap, yakni uji coba pengembangan I (terbatas) dan uji coba pengembangan II (luas) yang dilakukan di SMPN 29 Surabaya. Uji coba terbatas diberikan kepada siswa kelas VII B sejumlah sepuluh siswa. Hal ini dilakukan untuk memudahkan proses analisis saat menggambarkan populasi target dalam skala terbatas. Pada uji coba luas diberikan kepada siswa kelas VII A sebanyak 32 siswa. Uji coba model dua tahap ini berfokus pada hasil belajar siswa untuk pembelajaran menulis cerita fantasi. Uji coba dilakukan untuk menguji kualitas media, baik dari aspek keefektifan maupun kepraktisan media.

Media yang sudah dirancang dan dilakukan revisi sebelumnya serta melalui tahap uji coba terbatas, media siap diproduksi. Pemroduksian media *ilusi card* ini dilakukan untuk penelitian uji coba luas. Penelitian ini dilakukan untuk mendapatkan hasil penilaian terhadap kualitas media, khususnya pada aspek kevalidan, keefektifan dan kepraktisan.

2) Kualitas Media *Ilusi Card*

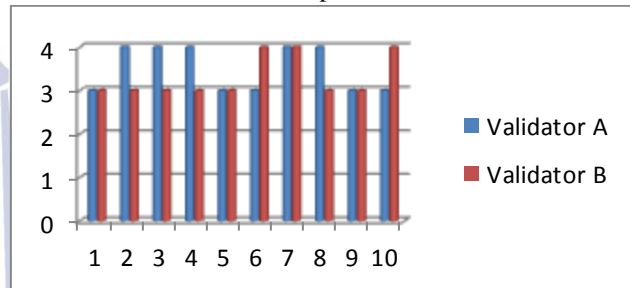
Kualitas media *ilusi card* dapat ditinjau melalui tiga aspek, yakni kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan. Pada aspek kevalidan, media *ilusi card* divalidasi berdasarkan komponen isi dan penyajiannya. Pada aspek

keefektifan, media dinilai berdasarkan hasil observasi aktivitas guru dan siswa serta hasil tes siswa. Aspek kepraktisan dapat dilihat melalui hasil angket respons siswa setelah mengaplikasikan media *ilusi card* pada pembelajaran menulis cerita fantasi.

a) Kevalidan Media *Ilusi Card*

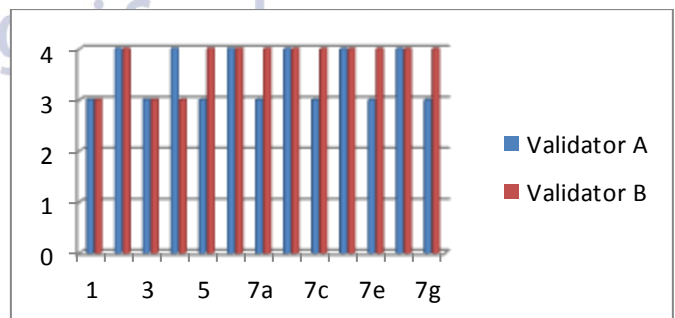
Proses validasi ahli dilakukan pada tanggal 21—26 Maret 2018. Lembar validasi disiapkan dengan skor rentang 1—4, dengan rincian angka 1 (kurang baik), angka 2 (cukup baik), angka 3 (baik), dan angka 4 (sangat baik).

Grafik 2. Hasil Validasi Komponen Isi Media *Ilusi Card*



Pada grafik hasil validasi komponen isi media *ilusi card* yang dilakukan oleh dua validator ahli menunjukkan penilaian skor yang signifikan. Validator pertama memberikan jumlah skor 35, sedangkan validator kedua memberikan jumlah skor 33. Kedua validator memberikan skor pada rentang angka tiga dan empat. Secara bersamaan, skor tiga diberikan oleh kedua validator pada butir kesesuaian media *ilusi card* dengan SK dan KD, keterdukungan bahan ajar, dan kebermanfaatan asset card. Pada skor empat yang diberikan menunjukkan bahwa media *ilusi card* mampu membuat siswa berpikir dan berperan aktif dalam pembelajaran. Berdasarkan analisis tersebut, kevalidan media *ilusi card* ditinjau dari komponen isi menunjukkan hasil persentase 85% dengan kualifikasi deskripsi “sangat baik”.

Grafik 3. Hasil Validasi Komponen Penyajian Media *Ilusi Card*



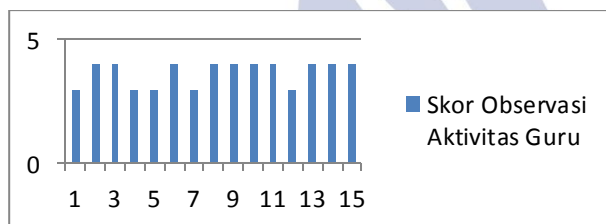
Pada grafik hasil validasi komponen penyajian media *ilusi card* yang dilakukan oleh dua validator ahli menunjukkan penilaian skor yang signifikan. Validator pertama memberikan jumlah skor 45, sedangkan validator kedua memberikan jumlah skor 49. Kedua validator

memberikan skor pada rentang angka tiga dan empat. Secara bersamaan, skor tiga diberikan oleh kedua validator pada butir kesesuaian kualitas media ilusi card dengan materi cerita fantasi dan mempercepat pemahaman siswa mengenai cerita fantasi. Pada skor empat yang diberikan oleh kedua validator menunjukkan bahwa media ilusi card mampu mengembangkan daya imajinasi siswa, petunjuk cara bermain, pemilihan gambar, ukuran kartu, dan ujung kartu yang aman untuk pembelajaran siswa. Berdasarkan analisis tersebut, kevalidan media *ilusi card* ditinjau dari komponen penyajian menunjukkan hasil persentase 90,4% dengan kualifikasi deskripsi “sangat baik”.

b) Keefektifan Media *Ilusi Card*

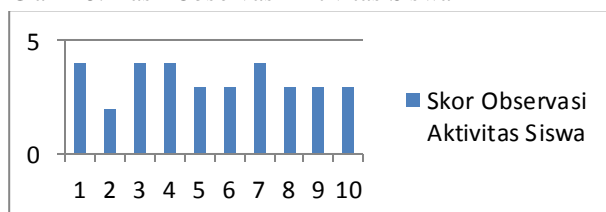
Proses observasi guru dan siswa dilakukan di kelas VII-A SMPN 29 Surabaya pada tanggal 23—27 Maret 2018. Lembar observasi aktivitas guru dan siswa disiapkan dengan skor rentang 1—4, dengan rincian angka 1 (kurang baik), angka 2 (cukup baik), angka 3 (baik), dan angka 4 (sangat baik).

Grafik 4. Hasil Observasi Aktivitas Guru



Pada grafik observasi aktivitas guru yang dilakukan oleh guru Bahasa Indonesia SMPN 29 Surabaya mendapatkan jumlah skor 55 dari jumlah skor maksimal 60. Dari limabelas butir pertanyaan, ada lima butir yang mendapatkan skor tiga sedangkan sepuluh butir mendapatkan skor empat. Butir-butir tersebut mengenai aktivitas guru (peneliti) seputar pembelajaran di dalam kelas, seperti guru membuka dan menyampaikan tujuan pembelajaran, guru mendemonstrasikan media, dan guru menutup pembelajaran. Berdasarkan analisis tersebut, keefektifan media *ilusi card* melalui hasil observasi aktivitas guru menunjukkan hasil persentase 91,6% dengan kualifikasi deskripsi “sangat baik”.

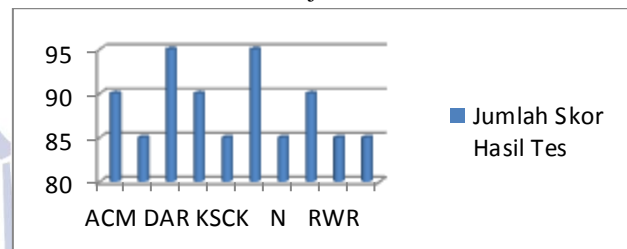
Grafik 5. Hasil Observasi Aktivitas Siswa



Pada grafik observasi aktivitas siswa yang dilakukan oleh guru Bahasa Indonesia SMPN 29 Surabaya mendapatkan jumlah skor 33 dari jumlah skor maksimal 40. Dari sepuluh butir pertanyaan, ada satu butir yang mendapatkan skor dua, lima butir yang mendapatkan

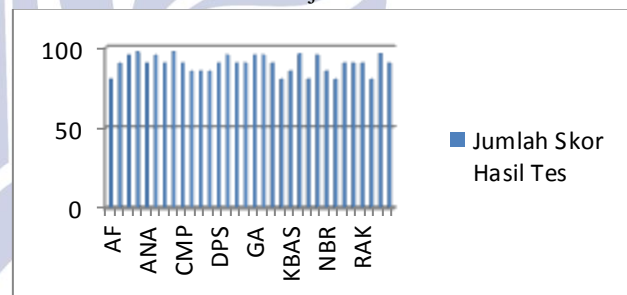
skor tiga, dan empat butir yang mendapatkan skor empat. Butir-butir tersebut mengenai aktivitas siswa selama pembelajaran di dalam kelas, seperti siswa memperhatikan guru, siswa berperan aktif dalam pembelajaran, dan siswa mampu mengerjakan tugas sesuai perintah. Berdasarkan analisis tersebut, keefektifan media *ilusi card* melalui hasil observasi aktivitas siswa menunjukkan hasil persentase 82,5% dengan kualifikasi deskripsi “sangat baik”.

Grafik 6. Hasil Tes Siswa Uji Terbatas



Pada tabel tersebut, hasil uji coba terbatas yang dilakukan kepada sepuluh siswa kelas VII B SMPN 29 Surabaya menunjukkan rata-rata nilai 88,5. Jumlah skor tertinggi adalah 95 yang diperoleh DAR dan LDH sedangkan jumlah skor yang sering muncul adalah 85 sebanyak lima siswa, di antaranya BZ, KSCK, N, RWR, dan RM.

Grafik 7. Hasil Tes Siswa Uji Luas



Pada tabel tersebut, hasil uji coba luas yang dilakukan kepada 32 siswa kelas VII A SMPN 29 Surabaya menunjukkan rata-rata nilai 89,4. Jumlah skor tertinggi adalah 97 dan skor terendah adalah 80. Skor tertinggi diperoleh ASNA dan AMZ, sedangkan skor terendah diperoleh AF, ILW, LDEL, NPNS, dan SR. Jumlah skor yang sering muncul adalah 90 sebanyak duabelas siswa, di antaranya AA, ANA, AGFM, CMP, DPS, FGN, FDM, IRT, NA, NRS, RAK dan WN. Tabel hasil uji coba luas tersebut signifikan dengan hasil uji coba terbatas yang sudah dilakukan sebelumnya. Butir soal yang dijadikan kriteria penskoran meliputi ketepatan menulis judul, struktur cerita, dan penggunaan kaidah bahasa cerita fantasi.

Berdasarkan hasil tes siswa yang dilakukan secara dua tahap, yakni melalui uji coba terbatas yang dilakukan di kelas VII-B sebanyak sepuluh siswa dan uji coba luas yang dilakukan di kelas VII-A sebanyak 32 siswa didapatkan tabel berikut.

Tabel 5. Hasil Tes Siswa

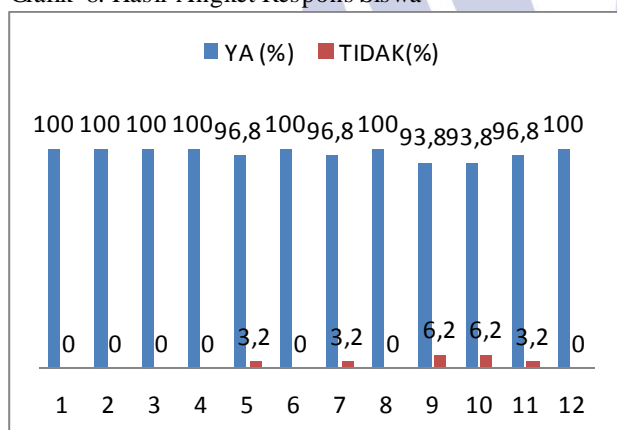
Hasil Tes Siswa	Rata-rata Kelas
Uji Coba Terbatas	88,5
Uji Coba Luas	89,4
Jumlah	177,9
Rata-rata	88,9

Berdasarkan analisis tersebut, keefektifan media *ilusi card* melalui hasil tes siswa yang dilakukan melalui dua tahap uji coba, yakni uji coba terbatas dan uji coba luas, ditunjukkan hasil rata-rata yang didapat adalah 88,9 dengan kualifikasi deskripsi “sangat baik”.

c) Keefektifan Media *Ilusi Card*

Kepraktisan media *ilusi card* dapat diketahui melalui angket respons siswa. Lembar angket respons siswa dibuat untuk mengukur tingkat kemudahan siswa dalam memahami materi menulis cerita fantasi bersama dukungan media *ilusi card*. Berikut adalah rekapitulasi hasil angket respons siswa di kelas VII-A SMPN 29 Surabaya.

Grafik 8. Hasil Angket Respons Siswa



Grafik hasil angket respons siswa tersebut menunjukkan bahwa angka persentase tertinggi pada jawaban “ya” mencapai 100% dengan rincian 32 siswa. Dari duabelas butir pertanyaan, ada tujuh butir pertanyaan yang mendapatkan persentase sempurna. Persentase tersebut mengenai respons positif siswa terhadap media *ilusi card*, meliputi media yang disukai, menyenangkan, mampu mengakrabkan, mudah dimainkan, mempercepat permainan, mampu mengembangkan daya imajinasi, dan mampu membantu menyelesaikan tulisan cerita fantasi. Persentase jawaban “tidak” mencapai 3,2%—6,2% dengan rincian satu atau dua siswa yang memberi respons sebaliknya. Berdasarkan analisis tersebut, kepraktisan media *ilusi card* melalui hasil angket respons siswa menunjukkan hasil rata-rata persentase jawaban “ya” mencapai 98,2% sedangkan jawaban “tidak” mencapai 1,8%. Jawaban “ya” siswa mengarah pada respons positif siswa terhadap media *ilusi card* sehingga kepraktisan media *ilusi card* termasuk dalam kualifikasi deskripsi “sangat baik”.

Tabel 6. Tingkat Kualitas Media *Ilusi Card*

Aspek Kualitas Media	Tinjauan	Persentase	Rata-rata
Kevalidan	Komponen Isi	85%	87,7%
	Komponen Penyajian	90,4%	
Keefektifan	Observasi Aktivitas Guru	91,6%	87,6%
	Observasi Aktivitas Siswa	82,5%	
	Hasil Tes Siswa	88,9%	
Kepraktisan	Angket Respons Siswa	98,2%	98,2%
Tingkat Kualitas Media			91,2%

Berdasarkan analisis tersebut, tingkat kualitas media *ilusi card* ditinjau dari kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan media menunjukkan persentase angka 91,2%. Tingkat kualitas media *ilusi card* dapat dikualifikasikan dengan deskripsi “sangat baik”.

Media *ilusi card* adalah sarana permainan kartu dalam pembelajaran menulis cerita fantasi kelas VII SMP. *Ilusi card* yang dikemas layaknya kartu berukuran 7 cm x 10 cm disesuaikan dengan tangan siswa agar nyaman dipegang saat dimainkan. Gambar-gambar yang digunakan adalah gambar fotografi *ilusi* perspektif (yang dapat menimbulkan kesalahan tafsir) dan beberapa gambar pendukung lainnya, seperti gambar aset kota dan gambar karakter atau tokoh. Kartu-kartu tersebut dikembangkan berdasarkan media *card sort*. Menurut Silberman (2007:157), model pembelajaran *card sort* adalah jenis belajar yang sifatnya kolaboratif dengan cara bekerja sama. *Card sort* biasanya digunakan untuk mengajarkan konsep, penggolongan sifat, fakta tentang suatu objek, atau mengulangi informasi. Melalui media tersebut, gerakan fisik yang dilakukan siswa dapat mengurangi keletihan kelas sehingga menambah energi positif di dalam kelas.

Saat penerapan media *ilusi card*, siswa memiliki antusias yang tinggi dalam memainkan media. Hal ini dapat dilihat melalui beberapa lembar penelitian yang melibatkan siswa, yakni lembar observasi siswa, lembar tes, dan lembar angket respons siswa. Melalui lembar observasi siswa dapat ditunjukkan keaktifan siswa, baik bertanya, berfantasi, maupun bercerita untuk menarik perhatian antartemannya. Melalui hasil tes siswa dapat diketahui bahwa media *ilusi card* mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran menulis cerita fantasi. Saat mengisi lembar angket respons siswa pun sebagian besar menunjukkan respons positif. Media *ilusi card* termasuk media yang efisien diterapkan pada pembelajaran menulis cerita fantasi.

Media *ilusi card* dalam pembelajaran menulis cerita fantasi memiliki keluaran yang produktif. Di antara empat keterampilan berbahasa, penelitian ini termasuk keterampilan yang bersifat produktif, yakni berbicara dan menulis. Saat memainkan media *ilusi card*, siswa dituntut untuk bercerita secara langsung di hadapan teman-teman sekelompoknya secara bergantian. Setelah semua siswa bercerita, setiap siswa mendapat lembar tes untuk menuangkan ide dan gagasan yang telah diceritakan sebelumnya. Siswa diminta menulis kerangka karangan cerita fantasi untuk memudahkan siswa ketika menulis cerita fantasi secara utuh.

Media *ilusi card* untuk pembelajaran menulis cerita fantasi kelas VII di SMPN 29 Surabaya mampu meningkatkan kreativitas berpikir dan berimajinasi siswa. Siswa mampu memproduksi cerita fantasi, baik secara lisan maupun tulisan, dengan baik. Hal ini dapat dilihat pada antusias siswa ketika bermain media *ilusi card* yang memerlukan keterampilan berbicara, yakni bercerita atau berfantasi. Pada keberhasilan siswa dalam keterampilan menulis dapat ditinjau dari hasil tes siswa yang memenuhi rata-rata kelas dengan predikat sangat baik. Media *ilusi card* yang diterapkan dalam pembelajaran menulis cerita fantasi mampu mengasah keterampilan berbahasa yang bersifat produktif, yakni keterampilan berbicara dan keterampilan menulis.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dibahas sebelumnya, penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut.

1) Pengembangan Media *Ilusi Card* untuk Pembelajaran Menulis Cerita Fantasi Kelas VII

Pengembangan media *ilusi card* untuk pembelajaran menulis cerita fantasi kelas VII menggunakan pengembangan model Sadiman dkk. Model pengembangan tersebut meliputi, (1) menganalisis kebutuhan dan karakteristik siswa, (2) merumuskan tujuan instruksional, (3) merumuskan butir-butir materi, (4) menyusun alat ukur keberhasilan, (5) membuat rancangan media, (6) mengadakan validasi dan revisi, (7) mengadakan uji coba, dan (8) mengadakan pemroduksian media.

2) Kualitas Media *Ilusi Card* untuk Pembelajaran Menulis Cerita Fantasi Kelas VII

Kualitas media *ilusi card* untuk pembelajaran menulis cerita fantasi kelas VII meliputi tiga aspek, yakni kevalidan media, keefektifan media, dan kepraktisan media. Penilaian kevalidan media didapat dari validasi media melalui validator ahli. Pada penilaian keefektifan media didasarkan pada lembar observasi aktivitas guru dan siswa yang melibatkan guru Bahasa Indonesia dan

hasil tes siswa yang didapat dari uji coba secara luas. Pada aspek kepraktisan media, media *ilusi card* dinilai berdasarkan angket respons siswa.

Penilaian kevalidan media dilakukan oleh validator ahli, baik pada aspek kesesuaian isi/materi maupun penyajian. Validator ahli melibatkan dosen jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia, dosen Desain Komunikasi Visual, dan guru Bahasa Indonesia. Rata-rata persentase yang diperoleh mencapai 87,7% dengan predikat “sangat baik”. Predikat tersebut menunjukkan bahwa media *ilusi card* memiliki kevalidan terhadap pembelajaran menulis cerita fantasi. Media ini dirancang sesuai dengan tujuan pembelajaran dengan sarana penyajian media yang menarik dan kreatif sehingga dapat meningkatkan antusiasme siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Penilaian keefektifan siswa yang diperoleh berdasarkan hasil observasi aktivitas guru dan siswa menunjukkan rata-rata persentase 87,1% dengan predikat “sangat baik”. Pada hasil tes belajar siswa diperoleh rata-rata 88,9 dengan predikat “sangat baik”. Hal ini menunjukkan bahwa media *ilusi card* efektif untuk pembelajaran menulis cerita fantasi di kelas VII. Aktivitas guru dan siswa berbanding lurus dengan hasil belajar siswa, yakni berpredikat “sangat baik”.

Penilaian kepraktisan siswa didapat pada penyebaran angket repons siswa. Respons positif siswa terhadap media *ilusi card* mencapai persentase 98,2% atau berpredikat “sangat baik”. Siswa menyatakan kesenangan, kebaikan, kemudahan, ketermotivasian menyelesaikan cerita fantasi dengan menggunakan media *ilusi card*.

Berdasarkan ketiga aspek tersebut, yakni kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan, kualitas media *ilusi card* dapat dikualifikasikan sebagai media yang “sangat baik” dengan rata-rata persentase 91,2%.

Saran

Berdasarkan pembahasan sebelumnya, penelitian dan pengembangan media *ilusi card* untuk pembelajaran menulis cerita fantasi kelas VII didapatkan saran untuk berbagai pihak sebagai berikut.

1) Guru Bahasa Indonesia

Guru Bahasa Indonesia perlu memanfaatkan media yang kreatif dan inovatif dalam pembelajaran agar tercipta suasana kelas yang menyenangkan dan meningkatkan antusias belajar siswa. Media *ilusi card* ini juga dapat dimodifikasi penggunaannya untuk pembelajaran teks narasi.

2) Siswa

Dalam pembelajaran yang menggunakan media *ilusi card*, sebaiknya setiap siswa dapat bekerja sama untuk menyimak dan memerhatikan guru ketika

mendemonstrasikan media agar tercipta suasana kondusif dan mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran dengan mudah.

3) Mahasiswa Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia

Mahasiswa Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia (JBSI), terutama prodi pendidikan, dapat mengeksplorasi bidang pendidikan pembelajaran Bahasa Indonesia.

4) Peneliti Sejenis

Peneliti sejenis dapat mengembangkan media *ilusi card* untuk diterapkan di berbagai bidang, baik di bidang pendidikan maupun di bidang bisnis. Media *ilusi card* dapat dieksplorasi dengan mudah bersama pemodifikasian buku panduan permainan.

Monolog pada Siswa Kelas IX IPS II SMA Muhammadiyah 2 Pucang Surabaya Tahun Pelajaran 2008—2009”. Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya: JBSI FBS Unesa.

Rosyidah, Efa Khoiri. 2010. “Penerapan Media Permainan Kartu Kata dalam Pembelajaran Membaca Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV *Cerebral Palsy* SDLB-D YPAC Malang Tahun Pelajaran 2009—2010”. Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya: JBSI FBS Unesa.

Sadiman, Arief S. dkk. 2014. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian*. Edisi Revisi 2010. Jakarta: Rineka Cipta.

Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Edisi Revisi. Jakarta: Rajawali Pers.

Harsiati, Titik, Agus Trianto, dan E. Kosasih. 2016. *Bahasa Indonesia*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Jones, Russell. 2008. *Loan—Words in Indonesian and Malay Compiled by the Indonesian Etymological Project*. (On line), (<http://sealang.net/lwim/search.pl?dict=lwim&ignoreDiacritic=1&orth=fantasi>, diakses pada 18 September 2017).

Nuh, Mohammad. 2013. “Kurikulum 2013”, (On line), (<http://edukasi.kompas.com/read/2013/03/08/08205286/Kurikulum.2013>, diakses pada 18 September 2017).

Prabowo, Hendro, dkk. 2006. *Sumbangan Teknologi Informasi pada Gambaran Visual Tentang Persepsi dan Ilusi dalam Bidang Psikologi*. Proceeding Seminar Ilmiah Nasional Komputer dan Sistem Intelijen (KOMMIT 2006) Auditorium Universitas Gunadarma, Depok, 23—24 Agustus 2006.

Purwaningsih. 2014. “Pengembangan Media *Falshcard* Gambar Seri untuk Pembelajaran Bercerita pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Mojoanyar Kabupaten Mojokerto”. Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya: JBSI FBS Unesa.

Riduwan. 2012. *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru—Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta.

Rohmah, Muttafaqur. 2009. “Peningkatan Kemampuan Memerankan Drama Melalui Media Kartu

SMP Negeri 29 Surabaya. 2016. *Profil SMP Negeri 29 Surabaya*, (On line), (<http://smpnegeri29surabaya.sch.id/profil/>, diakses pada 18 September 2017).

Silberman, Melvin L. 2009. *Active Learning: 101 Strategi Pembelajaran Aktif*. Terjemahan Sarjuli dkk. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.

Sudijono, Anas. 2010. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Sudjana, Nana dan Ibrahim. 2009. *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.

Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.

Suyatno. 2009. *Menjelajah Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo: Masmedia Buana Pustaka.

Tim Penyusun. 2016. *KBBI V Daring*. (Aplikasi Online). Jakarta: Badan Pengembang dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.

Yulianto, Bambang. 2008. *Aspek Kebahasaan dan Pembelajaran*. Surabaya: Unesa University Press.

Yulianto, Bambang. 2014. Pemodifikasian Bahan Ajar untuk Mengatasi Hambatan Literasi Anak Autis dalam Kelas Inklusi. Makalah disajikan dalam *Seminar Nasional Plus*, Unesa. Surabaya, 10 Oktober.